HIJACK

INSTRUCTIONS

PROGRAM & GRAPHICS:
DAVID SHEA OF PARADISE SOFTWARE
GAME DESIGN: MARK EYLES,
ANIMATION: NIGEL BROWNJOHN.

FRANÇAIS

BUT DU JEU

Le but de HIJACK est de maîtriser les terroristes qui ont détourné un véhicule. Vous avez trois possibilités : (1) rassembler la rançon qu'ils exigent, (2) obtenir assez de puissance politique pour les convaincre de se rendre ou (3) mettre sur pied des forces armées assez puissantes pour les obliger à se rendre.

REGLE DU JEU

Vous avez été nommé à la tête de la brigade anti-détournement, c'est-à-dire un service gouvernemental qui s'efforce de combattre le terrorisme par des méthodes pacifiques.

Habituez-vous aux bureaux et faites connaissance avec les gens qui travaillent avec vous ou pour vous. Puis mettez-les au travail et tâches d'en apprendre plus sur les terroristes, procurez-vous le support nécessaire et rassemblez des capitaux tout en conservant de bons rapports avec le Président et la presse. N'oubliez pas l'échéance que vous ont fixée les terroristes car le temps s'écoule inexorablement. Au cours de ce jeu, vous avez le choix entre plusieurs stratégies pour contacter les terroristes et pour vous adresser à votre personnel. N'oubliez pas de jeter un coup d'oeil à votre journal, le 'Washington Post' et vérifiez les dossiers de vos employés pour savoir qui est de votre côté et qui essaie de vous nuire. Pour réussir, vous devez tirer le meilleur de chacun d'entre eux, tout en gardant le dessus dans cette lutte sans merci pour le pouvoir qui se livre dans votre service.

Lorsque vous vous sentez prêt à vaincre les terroristes, vous devez aller trouver le Président pour obtenir l'autorisation de vous rendre en hélicoptère sur les lieux du détournement afin de négocier avec les terroristes. Si vous réussissez à mener à bien les négociations, vous n'avez aucun soucis à vous faire, votre futur dans le service est assuré - du moins jusqu'au prochain détournement! Mais si vous échouez, vous êtes renvoyé et la partie se termine.

COMMANDES

Ce programme se joue à la manette de jeux complétée de la touche 'P' pour ramasser. Les fonctions de commande sont les suivantes.

Vers la gauche - déplace votre personnage vers la gauche.
Vers la droite - déplace votre personnage vers la droite.
Poussez la manette de jeux pour faire avancer le curseur dans les fenêtres employés/icônes.
Tirez la manette de jeux pour faire reculer le curseur dans les fenêtres employés/icônes.
Bouton de tir - déroule un menu en rapport avec les employés/icônes.
Pause - Suspend le jeu.

Si le menu déroulé contient un curseur, les touches 'haut', 'bas', 'gauche' et 'droite' permettent de le déplacer dans le direction choisie. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton de tir pour sélectionner l'option surlignée dans le menu. S'il n'y a pas de curseur, les touches 'haut', 'bas' et le bouton de tir font disparaître les menus.

PRESENTATION DE L'ECRAN

En commençant au coin supérieur gauche, le panneau d'information se présente comme suit:

1 Temps qu'il reste avant l'échéance fixée par les terroristes (et la fin du jeu).
2 Au-dessous figurent deux flèches portant l'annotation 'lift'. Elles indiquent si un ascenseur attend ou non à gauche à droite de l'écran (clignotant en blanc/cyan).
3 Votre personnel de gauche à droite: le Président, le conseiller militaire, le conseiller politique, l'agent du FBI, l'agent de la CIA, l'adjoint militaire, l'adjoint politique, l'officier de publicité, l'officier des finances et la secrétaire. Ils sont normalement colorés en rouge mais deviennent blancs lorsqu'ils se trouvent dans la même salle que vous.
4 La petite icône située en bas et à gauche de l'écran affiche les objets don vous pouvez vous servir lorsque vous passez à proximité.
5 L'icône affichée au coin inférieur droit vous indique ce que vous transportez.
6 Les 3 diagrammes à barres en bas at au centre de l'écran illustrent, repectivement, votre puissance militaire, financière et politique du moment et comprennent un indicateur '+' ou '-' qui double véritablement la portée de chaque diagramme.

LES PERSONNAGES

Le service se compose des membres suivants (par ordre hiérarchique). Tout personnage situé plus haut qu'un autre 'dans l'arbre' peut donner des ordres à ce dernier.

Président - Secrétaire
Agent du FBI - Vous-même - Conseiller Militaire
Conseiller politique - Agent de la CIA - Adjoint Militaire
Adjoint politique - Officier de Publicité - Officier des Finances

LE PRÉSIDENT

Le Président ne reçoit d'ordres de personne mais peut commander tous les autres personnages. Lui-seul peut vous renvoyer au cours du jeu. Vous pouvez lui demander:

1 Transport:
S'il pense que vous êtes prêt, il autorisera les autres personnages et vous-même à emprunter l'hélicoptère en vous dévoilent le code secret de trois chiffres qui ouvre la porte donnant sur l'aire de décollage.
2 Report de l'échéance:
Le Président s'adressera aux pirates pour les convaincre de reporter l'échéance mais, en principe, ces derniers se montreront alors plus exigeants.
3 Appui:
Le Président pourra vous appuyer militairement, politiquement et financièrement. Mais vous ne vous pouvez faire appel à son aide qu'un certain nombre fois. Si vous vous en tenez à l'un des trois domaines uniquement, il pourra vous aider plus souvent.

AGENT DU FBI

Il est chargé de surveiller ce qui ce passe dans les bureaux et de garder un oeil sur les activités de vos employés. Pour sa propre satisfaction, et aussi pour vous aider, il établit régulièrement des rapports sur chacun de vos employés et vous autorise à les consulter. Vous pouvez lui donner les ordres suivants:

1 Questionner un(e) employé(e):
L'agent du FBI recherche l'employé(s) en question et le (la) fait venir dans son bureau pour l'interroger. Pendant cet interrogatoire, le personnage en question est véritablement supprimer du jeu. Mais méfiez-vous car, à son retour, il sera loin d'être tendre à votre égard.
2 Retourner dans son bureau.
3 Le renvoyer.

AGENT DE LA CIA

L'agent de la CIA est chargé des recusillir des renseignements, plus particulièrement sur les exigences des pirates, leurs motifs et leurs points faibles. Vous pouvez lui donner les ordres suivants:

1 Rechercher les pirates:
Vous avez le choix entre un rapport de 3, 8, ou 12 minutes. Dans le premier cas, vous obtenez uniquement les exigences, dans le deuxième vous obtenez également des tactiques de marchandage susceptibles de marcher et, dans le troisième, vous apprenez en plus pour qui travaillent les terroristes.
2 Retourner dans son bureau.
3 Le renvoyer.

CONSEILLERS MILITAIRES ET POLITIQUES

Ces deux employés ont un rang égal au vôtre mais obéissent à vos ordres. Ils sont tous deux très expérimentés dans leur secteur personnel et vous pouvez leur donner les ordres suivants:

1 Se rendre sur les lieux du détournement:
Vous pouvez emmener deux personnes avec vous jusqu'au lieu de détournement. Vous arriverez plus facilement à trouver la bonne solution au piratage en emmenant quelqu'un avec vous. Mais une fois le conseiller dans l'hélicoptère, vous ne pouvez plus lui donner d'ordre.
2 Aider un(e) adjoint(e):
Bien que les adjoints fassent la plupart du travail dans chaque service, vous pouvez exiger que les conseillers les aident, auquel cas la puissance pertinente augmente en fonction de l'expérience des 2 employés travaillant ensemble.
3 Retourner dans son bureau.
4 Le/la renvoyer.

ADJOINTS POLITIQUE ET MILITAIRE

Ce sont eux qui font la plupart du travail pour faire augmenter la puissance militaire et politique. Ils essaient toujours de faire mieux l'un que l'autre et de mettre leur service personnel au premier plan. La vitesse à laquelle ils font augmenter votre puissance dépend de leur expérience et de leur loyauté à votre égard. Ils sont également chargés d'envoyer les troupes ou de déléguer des diplomates auprès des pirates (sous votre contrôle). Les adjoints ne travaillent pas lorsqu'ils ne reçoivent pas d'ordre par ailleurs, vous avez donc intérêt à les tenir occuper si vous souhaitez contrôler les puissances militaires et politiques. Vous pouvez leur donner les ordres suivants:

1 Déployer les forces militaires/diplomates:
Cette option vous permet de déployer des diplomates qui vont essayer de faire entendre raison aux terroristes, ou des troupes pour les obliger à se rendre par la force.
2 Retourner dans leur bureau.
3 Les renvoyer.

OFFICIER DE PUBLICITE

L'officier de publicité est responsable de communiquer des informations à la presse, d'organiser des entrevues télévisées, etc. Il est important que le Président jouisse d'une excellente réputation, sinon il risque de vous renvoyer. Les rapports de presse sont effectués par le 'Washington Post' qui est publié régulièrement pendant toute la durée du détournement. A la une de ce journal, les activités vont des plus optimistes aux plus inquiétantes. Vou pouvez donner les ordres suivants à l'officier de publicité:

1 Publier un communiqué de presse:
Vous devez le faire régulièrement pour que la presse ne commence pas à publier de rapports mensongers sur le service et, plus particulièrement, sur le président. Il existe trois types de communiqués de presse tous plus efficaces les uns que los autres, (A) le dossier de presse, le moins cher et le moins efficace, qu'il vaut mieux garder pour la suite lorsqu'on se rapproche de l'échéance et que la presse est un peu moins critique. (B) Exposé de presse. Plus cher mais plus efficace que (A). (C) Une apparition télévisée, méthode la plus chère mais la plus efficace. Elle stimule les relations de presse commençant à se détériorer.
2 Retourner dans son bureau.
3 La renvoyer.

OFFICIER DES FINANCES

L'officier des finances est chargé de rassembler des fonds à partir de différentes sources situées dans le service et à l'extérieur. Cet argent est non seulement nécessaire pour pouvoir traiter avec les pirates, mais aussi pour les activités du département telles que les communiqués de presse. Vous pouvez lui donner les ordres suivants:

1 Rassembler des fonds rapidement.
Cet ordre est particulièrement utile lorsque vous devez trouver de grosses sommes d'argent rapidement et que l'échéance est particulièrement brève. Cet argent est cependant obtenu en empruntant aux 'supporters' des camps militaires et financiers, et risque donc de nuire à la loyauté et à la puissance des départements.
2 Rassembler des fonds progressivement.
Cette commande est plus utile pour rassembler progressivement des fonds sur une période de temps plus longue. Bien que l'argent soit obtenu auprès des services politiques et militaires, les sommes sont moins importantes et se remarquent moins, ce qui vous permet de conserver la loyauté de tous vos employés (ou presque).
3 Aller sur les lieux du détournement. Voir conseillers politique/militaire.
4 Retourner dans son bureau.
5 Le renvoyer.

SECRETAIRE

La secrétaire est responsable des communications entre employés et, à ce titre, n'a de compte à rendre qu'au président. Demandez-lui d'emener quelqu'un dans votre bureau ou si elle a des instructions à vous communiquer (en général, des ordres réalisés, etc.) Vous pouvez lui donner les ordres suivants:

1 Trouver un employé:
Elle peut aller chercher n'importe quel employé et lui demander d'aller vous attendre dans votre bureau. L'employé lui obéira ou non selon ce qu'il est en train de faire et selon sa loyauté à votre égard.
2 Retourner dans son bureau.

GENERALITIES

1. Lorsque vous avez déroulé un menu, vous ne pouvez sélectionner que les options affichées en caractères gras. Les autres (estompées) ne sont pas disponibles à ce moment là.

2. Vous pouvez ramasser certains des objets dont l'icône s'affiche dans la fenêtre située au coin supérieur gauche de l'écran au moyen de la touche de ramassage. Leur icône s'affiche alors dans la fenêtre de droite. Si vous choisissez de 'ramasser' la corbeille à papier, tous les objets se trouvant dans la fenêtre de droite sont mis à la corbeille.

3. D'autres icônes, plus particulièrement les terminaux, exigent un code secret de 3 chiffres tapés au clavier avant de pouvoir être activées. Pour les découvrir, étudiez les tableaux d'affichage, les papiers sur les bureaux ou consultez d'autres personnages.

4. Les ascenseurs montent et descendent automatiquement. Il n'est pas possible de les en empêcher. Montez dans l'ascenseur lorsqu'il s'arrête à votre étage (de préférence lorsque la porte est ouverte) et restez y jusqu'à ce qu'il atteigne le bon étage. Vous pouvez en sortir en vous déplaçant vers la gauche ou vers la droite de l'ascenseur.

FIN DU JEU

Dès que la Président vous communique le code ouvrant la porte qui donne sur l'aire de décollage, vous vous rendez sur les lieux du détournement. Une fois sur place, vous pouvez vous servir de ce que vous transportez ou sélectionner les options du menu au bas de l'écran. Il vous permettra de vous remettre en mémoire les exigences des terroristes, d'observer une photo de la situation ou d'obtenir un rapport de condition. Vous pouvez également retourner à votre bureau. Un autre menu vous permettra (avec un peu de chance) de remettre l'argent aux pirates ou d'envoyer les troupes. N'oubliez pas que pendant que vous êtes sur les lieux du détournement, tous les personnages continuent à se déplacer dans le bureau, à exécuter vos ordres, etc.

DEUTSCH

DAS ZIEL DES SPIELS

Wie der Name vermuten läßt, geht es in diesem Spiel um eine Entführung. Ihre Aufgabe ist es, die Krise erfolgreich zu lösen, indem Sie (1) genügend Gelder locker machen, um die Terroristen auszuzahlen, (2) die Terroristen mit politischer Macht zur Aufgabe zu zwingen oder (3) sie mit einer militärischen Operation einschüchtern.

DAS SZENARIO

Sie sind der Verantwortliche an der Spitze der Hijack-Division, einer speziellen Regierungsabteilung zur Bekämpfung des Terrorismus mit gewaltlosen Mitteln.
Als erstes müssen Sie sich vertraut machen mit den Büroräumlichkeiten und dem Personal, mit Ihren Untergebenen und Ihrem Mitarbeiterstab. Danach sollten Sie in der Lage sein, Ihren Leuten Direktiven zu erteilen und Näheres über die Terroristen in Erfahrung zu bringen, Unterstützung und Finanzen für Ihre Sache aufzutreiben, den Präsidenten und die Presse bei Laune zu halten und auf Draht zu bleiben, denn die von den Terroristen gesetzte Frist ist kurz, und die Uhr tickt unerbittlich. Bei diesem Spiel stehen Ihnen viele Strategien offen, sowohl im Umgang mit den Terroristen wie auch mit Ihrem Personal. Es lohnt sich, fleißig in die Washington Post zu gucken und auch einen Blick in die Personalakten zu tun, um ausfindig zu machen, wer auf Ihrer Seite ist und wer bestrebt ist, Ihre Position zu untergraben. Um die Affäre erfolgreich zu meistern, sind Sie darauf angewiesen, das volle Potential all Ihrer Mitarbeiter auszunutzen und in dem Gerangel um die Macht oben zu bleiben.
In dem Moment, wo Sie glauben, die Auseinandersetzung mit den Terroristen wagen zu können, müssen Sie vom Präsidenten die Genehmigung einholen, per Helikopter an den Tatort zu fliegen, um die Verhandlungen aufzunehmen. Wenn diese Mission erfolgreich verläuft, ist Ihnen eine steile Karriere im Regierungsdienst sicher - wenigstens bis zur nächsten Entführung! Wer weiß, vielleich schlägt man Sie sogar für eine Auszeichnung vor. Sollte die Sache allerdings schieflaufen, dann müssen Sie sich nach einem andern Job umsehen, und das Spiel ist aus.

BEDIENUNG

Das Spiel wird mit Hilfe des Joystick und der Taste **P** (für "Pick up" =auflesen, aufnehmen) bedient, und zwar wie folgt:

- **Links** - Die Person nach links bewegen
- **Rechts** - Die Person nach rechts bewegen
- **Auf** - Den Zeiger vorwärts durch die Angestellten/Icon-Fenster bewegen
- **Ab** - Den Zeiger rückwärts durch die Angestellen/Icon-Fenster bewegen
- **Feuer** - Ein zu einem Angestellten oder Icon gehöriges Menü "aufrollen"
- **"P" (Pick up)** - Ein Icon aus dem unteren linken Fenster holen
- **Pause** - Spielpause einlegen

Wenn ein "aufgerolltes" Menü einen Zeiger enthält, dann kann dieser mit Hilfe der Bewegungssteuerungstasten (Auf, Ab, Links und Rechts) auf die verschiedenen Optionen gefahren werden. Zum Auswählen einer "aktivierten" (hervorgehobenen) Option dient der Feuerknopf. Ist kein Zeiger vorhanden, bewirkten die Auf-, Ab- und Feuertasten ein Ausblenden des Menüs.

DIE BILDSCHIRM-AUFTEILUNG

Angefangen in der oberen linken Ecke beinhaltet die informationsleiste:

1 Angabe über die noch verbleibende Zeit vor Ablaufen der Frist (Spielende).
2 Darunter befinden sich 2 mit "Lift" markierte Pfeile. Diese signalisieren, ob links oder rechts ein Aufzug verfügbar ist (sie blinken weiß/grünblau).
3 Ihr Mitarbeiterstab. Von links nach rechts: Der Präsident, der militärische Berater, der politische Berater, der FBI-Agent, der CIA-Agent, der Assistent in militärischen und der Assistent in politischen Fragen, der Pressechef, der Finanzchef und die Sekretärin. Sie erscheinen normalerweise in roter Farbe, wechseln jedoch auf weiß, wenn sie sich mit Ihnen im gleichen Zimmer aufhalten.
4 Unten links erkennen Sie verschiedene Dinge (kleine Icons), die Sie beim Vorbeigehen mitnehmen und verwenden können.
5 Unten rechts erscheint das Icon (Symbol) der Gegenstände, die Sie mit sich herumtragen.
6 Die 3 Anzeigebalken in der Mitte unten halten Sie auf dem laufenden über Ihre aktuellen militärischen, finanziellen und politischen Verhältnisse, zusammen mit einem + und einem - zur Verdoppelung des Anzeigebereichs.

DIE PERSONEN

Die Machtkonfiguration der Abteilung ist wie folgt (in der Reihenfolge der Gewichtigkeit), wobei jede Person allen in der Hierarchie unter ihm/ihr stehenden Angestellten Befehle erteilen kann.

Der Präsident - Die Sekretärin
Der FBI-Agent - Sie - Der militärische Berater - Der politische Berater
Der CIA-Agent - Der militärische Assistent - Der politische Assistent
Der Publicity Manager - Der Finanzchef

DER PRÄSIDENT

Der Präsident ist niemandem Rechenschaft schuldig und hat die Befugnis, allen anderen Befehle zu erteilen. Er hat als einziger die Macht, Sie zu feuern. An ihn können Sie die folgenden Ersuchen um Unterstützung stellen:

1 Transport:
Wenn er der Ansicht ist, daß Sie zum Einsatz bereit sind und eine Erfolgschance haben, erteilt er Ihnen und weiteren Stabsmitgliedern die Erlaubnis zur Benutzung des Helikopters. Zu diesem Zweck händigt er Ihnen eine 3-stellige Geheimziffer aus, welche die Tür zur Helikopter-Plattform öffnet.

2 Fristverlängerung
Der Präsident nimmt Kontakt mit den Entführern auf und fordert einen Fristaufschub. Eine Zusage kann in der Regel nur im Tausch gegen weitere Forderungen erreicht werden.

3 Unterstützung
Der Präsident ist bereit, Sie militärisch, politisch und finanziell zu unterstützen. Allerdings kann ein solches Ansinnen nur wenige Male gestellt werden, und die zu erwartende Unterstützung ist größer, wenn Sie sich auf einen der drei Bereiche beschränken.

DER FBI-AGENT

Der FBI-Agent ist verantwortlich für die internen Belange, d.h. für die Büros und das Personal. In seinem eigenen, aber auch in Ihrem Interesse, verfaßt er regelmäßig FBI-Berichte über jeden Angestellten, in die Sie Einsicht nehmen können. Sie können ihm folgende Anweisungen geben:

1 Anweisung zur Befragung eines Angestellten
Der FBI-Agent greift sich die betreffende Person und nimmt sie zur Befragung mit auf sein Büro. Während dieser Zeit ist die Person sozusagen vom Spiel beurlaubt und Sie dürfen sich nicht wundern, wenn Sie Ihnen in der Folge erheblich weniger Loyalität entgegenbringt.

2 Befehl zur Rückkehr in sein Dienstzimmer

3 Entlassung

DER CIA-AGENT

Dem CIA-Agenten obliegt das Beschaffen und Sammeln von Informationen, vor allen Dingen im Zusammenhang mit den Terroristenforderungen, ihren Motiven und ihren Schwächen. Ihm können Sie die folgenden Anweisungen geben:

1 Befehl zur Beschaffung von Informationen über die Entführung Sie haben die Wahl unter einem 3-, 8- oder 12-minütigen Report. Der 3-minütige Bericht beschränkt sich auf Details über die Forderungen, der 8-minütige enthält zusätzlich Informationen über andere mögliche Verhandlungstaktiken, und der 12-minütige Report gibt Auskunft, wer hinter der Entführung steckt.

2 Befehl zur Rückkehr in sein Dienstzimmer.

3 Entlassung.

DER MILITÄRISCHE UND DER POLITISCHE BERATER

Diese beiden haben in der Hierarchie den gleichen Grad inne wie Sie, sind Ihnen jedoch trotzdem zu Gehorsam verpflichtet. Beide sind alte Hasen in ihren Sparten. Die Befugnisse, die Sie den beiden Beratern gegenüber haben sind:

1 Befehl, zum Ort der Entführung zu gehen
Es steht Ihnen frei, bis zu zwei weitere Personen zum Ort der Entführung mitzunehmen. Der Beistand eines erfahrenen Mitarbeiters kann beitragen, die richtige Lösung zu finden. Sobald der Berater im Helikopter ist, nimmt er keine weiteren Befehle mehr entgegen.

2 Befehl, einem Assistenten zu helfen
Obwohl die Assistenten die meiste Arbeit leisten, können die Berater angewiesen werden, ihnen tatkräftig zu helfen. Dies bewirkt eine Erhöhung der Kapazität ("Macht") in der betreffenden Sparte, die von der Erfahrung der beiden Angestellten abhängt.

3 Befehl zur Rückkehr auf sein/ihr Büro

4 Entlassung

DER POLITISCHE UND DER MILITÄRISCHE ASSISTENT

Das sind die Leute, die die ganze Vorarbeit leisten beim Auftreiben der politischen und der militärischen Machtmittel. Es besteht eine ständige Rivalität zwischen ihnen, wobei jeder versucht, für seine eigene Abteilung einen Vorteil herausschinden. Wie effektiv sie sind, ist nicht nur eine Frage der Erfahrung, sondern auch der Loyalität Ihnen gegenüber. Zu ihrem Pflichtenheft gehört u.a. das Aussenden von Truppen und Diplomaten an den Krisenort (wohlgemerkt, unter Ihrer Kontrolle). Die Assistenten gehen ihrer Routinearbeit nur nach, wenn sie nicht gerade mit der Ausführung eines Befehls beschäftigt sind. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die militärischen und die politischen Machtverhältnisse in gewissem Grade auf diskrete Weise zu regulieren, indem Sie die Assistenten vollauf mit Befehlen auf Trab halten bzw. sie ihrer eigenen Arbeit nachgehen lassen. Die Befehle an die Assistenten sind:

1 Militärische/Diplomatische Einheiten einsetzen
Mit dieser Option können Diplomaten für Verhandlungen mit den Terroristen oder Truppen zur Einschüchterung entsandt werden.

2 Rückkehr an ihre Dienststellen

3 Entlassung aus dem Dienst

DER PRESSECHEF

Der Pressechef ist zuständig für die Bekanntgabe von Informationen an die Presse, für das Organisieren von TV-Interviews und ähnliches. Gute Presse ist für den Präsidenten von größter Wichtigkeit. Wenn die Pressedarstellungen mies und mieser werden, müssen Sie um Ihren Job fürchten... Die Berichte werden in der Washington Post veröffentlicht, die regelmäßig während des ganzen Entführungsskandals erscheint. Die Schlagzeilen variieren von sehr positiv bis vernichtend. Dem Pressechef können Sie die folgenden Anweisungen erteilen:

1 Einen Pressebericht freigeben
Dies muß in regelmäßigen Abständen getan werden, um schlechte Berichte über die Abteilung (und den Präsidenten!) zu verhindern. Man unterscheidet 3 Arten von Presseberichten, von denen jede wirkungsvoller ist als die vorangehende: (a) Ein gedruckter Bericht - billig und wenig wirkungsvoll. Empfiehlt sich kurz vor Ablauf der Frist, wo der Presse wenig Zeit für Kritik bleibt. (b) Ein Pressekonferenz - aufwendiger, aber auch

wirkungsvoller als (a). (c) Ein Fernsehauftritt - weitaus am wirkungsvollsten, aber auch teuer. Garantiert eine spontane Verbesserung des Kontakts zur Presse.
2 Rückkehr ins büro.
3 Entlassung aus dem Amt.

DER FINANZCHEF

Der Finanzchef ist für die Beschaffung der finanziellen Mittel aus verschiedenen Quellen, innerhalb und außerhalb der Abteilung, zuständig. Geld wird nicht nur für eine mögliche Abfindung der Terroristen benötigt, sondern auch für die administrativen Ausgaben, etwa die Presseberichte. Der Finanzchef nimmt die folgenden Anweisungen entgegen:

1 Kurzfristig Geld auftreiben
Ein nützlicher Befehl, wenn ganz schnell hohe Summen gebraucht werden - vor allem, wenn der Ablauf der Frist kurz bevorsteht. Allerdings muß das Geld in diesem Fall vom militärischen und dem politischen Bereich "geborgt" werden, was unausweichlich zu einer Verminderung der Loyalität und auch der Macht dieser beiden Bereiche beiträgt.
2 Langristig Geld beschaffen
Damit wird ein langsamer aber sicherer Zufluß von Mitteln über eine längere Zeitspanne sichergestellt. Auch hier kommt das Geld aus den militärischen und politischen Abteilungen, doch sind die Beträge bescheidener und fallen weniger ins Gewicht. Das bedeutet, daß Sie sich (fast) keine Feinde schaffen.
3 Zum Entführungsort gehen. Siehe bei den Militärischen und Politischen Beratern.
4 Rückkehr ins Büro.
5 Entlassung aus dem Amt.

DIE SEKRETÄRIN

Die Sekretärin ist verantwortlich für den Informationsfluß zwischen den einzelnen Stabsmitgliedern und untersteht direkt dem Präsidenten. Sie kann beauftragt werden, Personen in Ihr Büro zu beordern, und sie agiert als Überbringerin von Meldungen an Sie (im allgemeinen Berichte über ausgeführte Aufträge u.ä.). Von Ihnen nimmt die Sekretärin diese Befehle entgegen:

1 Einen Mitarbeiter finden:
Die Sekretärin macht den Betreffenden ausfindig und fordert ihn auf, in Ihrem Zimmer auf Sie zu warten. Ob er dieser Aufforderung nachkommt, hängt davon ob, was er/sie gerade tut, und wie seine Gesinnung Ihnen gegenüber ist.
2 Rückkehr ins Büro.

ALLGEMEINES

1 In einem 'aufgerollten' Menü können immer nur die fettgedruckten Optionen ausgewählt und angefordert werden. Die übrigen (weniger deutlich angezeigten) sind in der konkreten Situation nicht verfügbar.
2 Manche der Icons (Symbole), die in dem Feld am unteren linken Rand angezeigt werden, können mit der 'Pick-up' Taste (P) aufgenommen werden. Auswahl des 'Mülleimers' bewirkt, daß der Inhalt des rechten Fensters weggeworfen wird.
3 Andere Icons (besonders die Computerterminals) erfordern die Eingabe eines 3-stelligen Sicherheitscodes über die Tastatur, bevor sie benutzt werden können. Diese Geheimziffern sind zum Teil den Anschlagbrettern, zum Teil den Dokumenten zu entnehmen, die auf Schreibtischen herumliegen; andere wiederum erfahren Sie durch persönliche Mitteilung.
4 Die Verbindung zwischen den Stockwerken geschieht über zwei vollautomatische Aufzüge, die keinerlei menschliche Intervention erfordern (oder gestatten). Zur Benutzung des Aufzugs diesen betreten, wenn er sich auf Ihrem Stockwerk befindet und die Tür offen steht, und abwarten, bis das gewünschte Stockwerk erreicht ist. Dort nach links oder nach rechts aussteigen.

DAS ENDSPIEL

Sobald Ihnen der Präsident den Code zum Öffnen der Tür zur Helikopter-Plattform übergeben hat, haben Sie die Möglichkeit, an den Ort der Entführung zu fliegen. Dort angelangt, können Sie die Gegenstände, die Sie bei sich haben, beliebig verwenden oder das Menü unten links auf dem Bildschirm benutzen. Es zeigt Ihnen auf Wunsch die Forderungen der Terroristen, eine Ansicht der Situation oder einen Statusreport. Wenn Sie dies für richtig halten, können Sie auch die Rückkehr in Ihr Büro antreten. Mit Hilfe eines weiteren Menüs müßten Sie (wenn alles planmäßig läuft) in der Lage sein, den Entführern Geld usw. auszuhändigen oder einen Truppeneinsatz zu inszenieren. Es sei darauf hingewiesen, daß die im Hauptquartier zurückgelassenen Mitarbeiter während Ihrer Abwesenheit weiterhin ihren Geschäften nachgehen, Befehle ausführen usw.